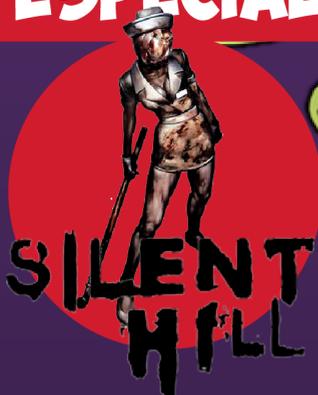
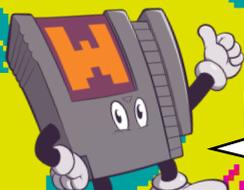
ARTE NO ENVELOPE: CONCORRA A PRÊMIOS!

EDITORIAL

Hey bro! Digo, olá amigo retrogamer! Cá estamos com mais uma edição da revista WarpZone, sua dose mensal de nostalgia e diversão.

Preparamos um especial com dois personagens que marcaram época no Mega Drive no início dos anos 90: ToeJam & Earl! Confira cada um dos jogos da série, um preview do novo game, um papo com o criador da série e, de quebra, ainda descolamos um pôster exclusivo de brinde!

Reviva os jogos do Pato Donald no Master System, a série Silent Hill e prepare-se para muita polemica com a seção Total War, na qual nossos redatores colocam duas séries icônicas em uma batalha ferrenha para definir qual é a melhor. E não é só isso, a vibe noventista continua com nosso concurso de arte no envelope, corra para a página 04 e confira como concorrer a super prêmios!

Boa leitura e até o próximo mês!

Johnny Vila - Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.warpzone.me

Revista WarpZone nº 5 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila, Fabio Reis ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte ▪ **Capa:** Leandro Cruz ▪ **Diagramação:** Cleber Marques ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins ▪ **Redatores desta edição:** Denis Bortolaço, Alan Ricardo, Johnny Vila, Fabio Reis, Flavio Antonio, Edimartin Martins, Djair Magalhães, Alexandre Woloski, Alexandre Rocha, Fabricio Aguiar, Roberto Tadeu, Zemo, Antonio Santin, Daniel Paes Cuter, Mario Cavalcanti, Tiozão da WZ.

IDENTIFY:

A versão impressa da revista vem com um pôster duplo exclusivo fornecido pelo próprio autor de Toejam & Earl. Garanta seu exemplar em: www.warpzone.me

Arte no Envelope

Olá, amigo Retrogamer! Que tal relembrar os velhos tempos das clássicas revistas de games com um concurso de artes enviadas pelos leitores? A WarpZone, em parceria com a loja Flash Point, está lançando o primeiro concurso cultural da revista!

Vale tudo: arte do seu personagem favorito, ilustração do cenário de algum game, caricatura de alguém da redação, ops, digo... aceitaremos o que a sua imaginação nos brindar! As melhores artes serão imortalizadas nas páginas da revista, impressa e digital, e a grande vencedora receberá este super prêmio:
Mas atenção, nada de envio por e-mail, Facebook ou qualquer outro 'recurso facilitador'. Nós da redação somos um bando de tiozões e não manjamos nada dessas 'tecnologias', rsrsrs! Logo, queremos que você envie sua arte através de uma carta! O que? Não sabe o que é isso, nem como funciona? Então pergunte para seus pais, avós ou faça aquela pesquisa básica no Google.

Leia atentamente as regras da promoção e coloque sua criatividade para funcionar! Estamos ansiosos pela sua participação!

1 - O concurso 'Arte no Envelope' é uma promoção da editora WarpZone, em parceria com a loja Flash Point;

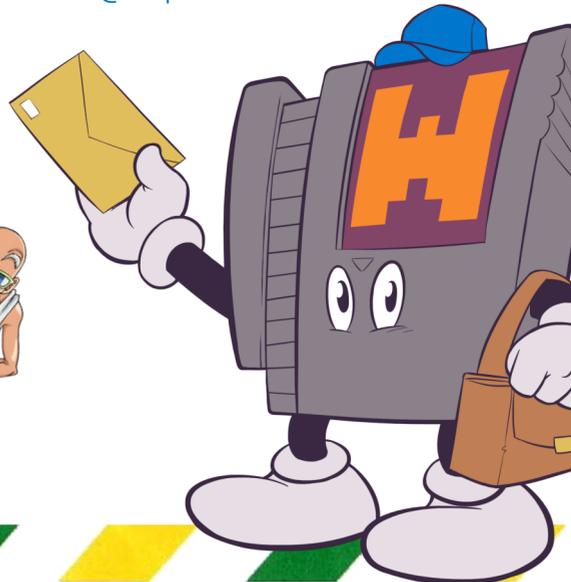
2 - Os desenhos deverão ser enviados por carta, para o endereço: Rua Federação Paulista de Futebol, 799 — Salas 1602 e 1603, Barra Funda — São Paulo/SP — CEP: 01141-040;

3 - As melhores artes serão divulgadas nas próximas edições da revista WarpZone (versões impressas e digitais);

4 - O vencedor receberá um console Super Nintendo na versão Baby, com fonte de alimentação e um controle (não acompanha caixa/manuais/jogos), um console de época e usado, mais nostálgico impossível;

Dúvidas sobre as regras poderão ser enviadas para o endereço de e-mail: contato@warpzone.me

PREVIEW

Por **Denis Bortolaço**

Blasphemous

Entre a Penitência e a Heresia

Concebido pelo estúdio independente The Game Kitchen, proveniente da cidade espanhola de Sevilla, Blasphemous é um jogo de plataforma em 2D com atmosfera gótica carregada de influências da franquia Castlevania e inspirado na arquitetura e cultura da cidade natal da equipe.

Um exemplo marcante é o quadro "A Procession of Flagellants", do pintor hispânico "Francisco de Goya", que foi produzido entre 1812 e 1819, delineado a óleo, e motivado pela proibição da participação dos flagelantes durante as procissões da semana santa — estes compunham uma seita cristã fundada no século XIII, que acreditava que seus pecados só podiam ser verdadeiramente expiados através da autoflagelação. O sacrifício provocado pela mutilação de seus corpos e o derramamento de seu próprio sangue era visto como o único meio de ascensão ao céu.

pontas dos dedos do supremo sacerdote até que ele se transformasse completamente em uma arvore. Em seguida, ele começou a queimar por noventa e nove dias e noventa e nove noites. Quando a arvore foi completamente consumida pelas chamas, uma estranha montanha tomou seu lugar. Então, os gananciosos membros do alto escalão esperavam, desesperadamente, preencher o lugar que havia ficado vago, mas o maligno poder da misteriosa montanha os transformou em bestas agressivas e deformadas, mas com sua fé intacta.

Como crítico ferrenho ao fanatismo, Goya inseriu, no plano principal da obra, um grupo de penitentes com os pês descalços e um longo tecido branco que recobria a parte inferior de seus corpos. Além de um enorme chapéu pontiagudo, enquanto suas costas eram violentamente acoitadas, estatuas da Virgem Maria e da crucificação de Cristo foram inseridas com a intenção de intensificar o extremismo desses atos. Ao fundo, um enorme grupo de pessoas acompanha todo o rito.

Utilizando-se das proposições estéticas e ideológicas dessa obra, os desenvolvedores criaram um enredo que tem como força motriz o poder da religião sobre as pessoas. Situado nas terras de Orthodoxia, um local cercado de superstições, o clero se tornou a instituição mais importante e as igrejas ficaram tão numerosas que haviam dois templos para cada habitante. Todas governadas pelas mãos de ferro do Alto Pontífice.

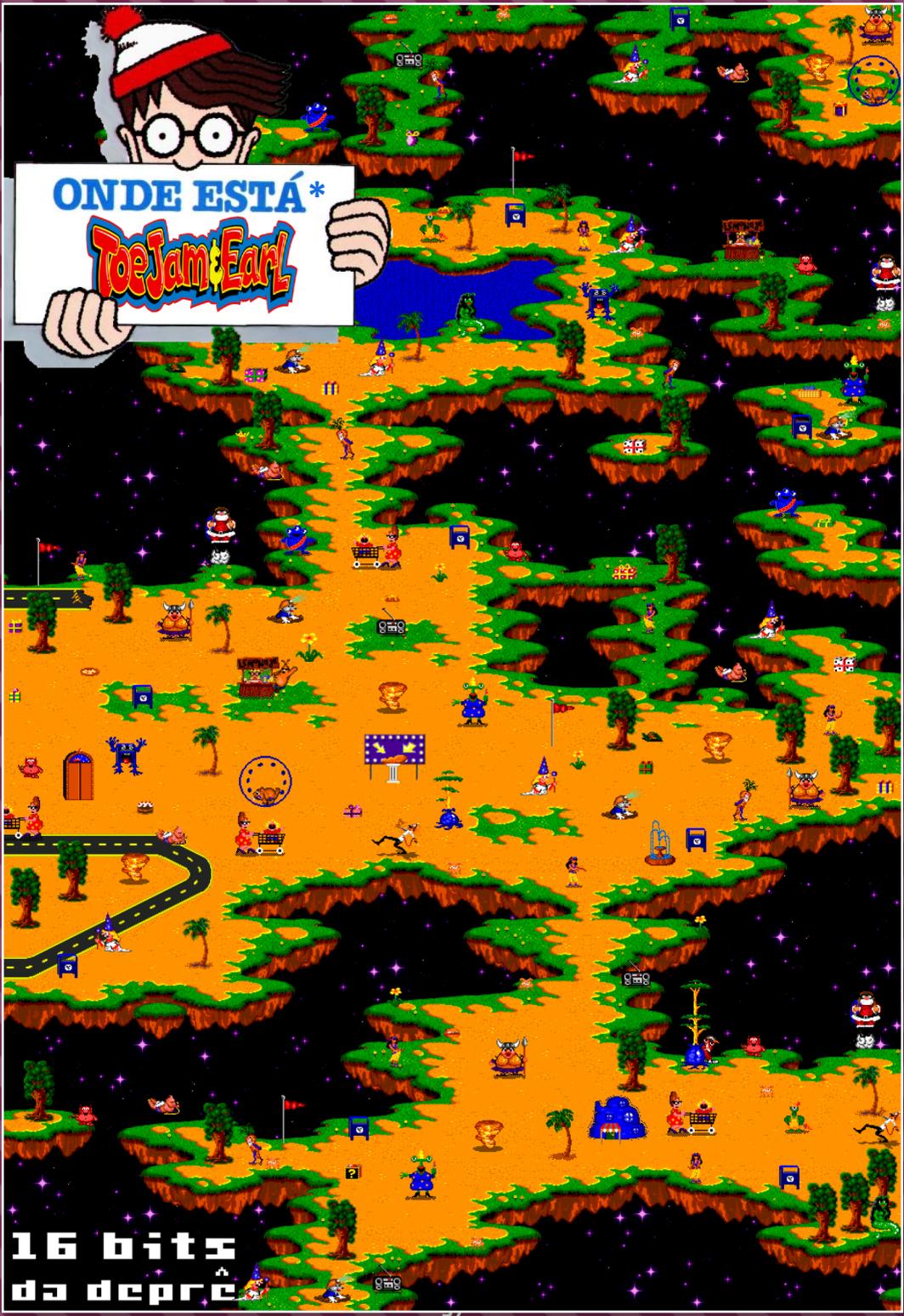
Certo dia, ramos mortos começaram a brotar nas

Financiado pelo Kickstarter, por 9869 apoiadores, Blasphemous alcançou a impressionante marca de US$ 333.246,00 arrecadados e tem o lançamento previsto para o primeiro trimestre de 2019 para Switch, PlayStation 4, Xbox One, Windows e Linux. Em julho de 2017, foi disponibilizado seu primeiro protótipo jogável, que contava com três áreas principais: o trecho inicial, que apresentava

ambientes desolados a céu aberto, em segmentos predominantemente cinzas, principalmente pelas decadentes esculturas, lápides e cruzes esculpidas em pedra, além de densas formações rochosas e gigantescas árvores sem vida. Na segunda etapa, flocos de neve dançam em movimentos ritmados pela tela, uma espessa camada de gelo recobre o chão, mas, ainda assim, uma tímida vegetação insiste irromper essa condição tão hostil. O terceiro e último segmento apresenta um local interno, repleto de suntuosos candelabros e castiçais, povoados por brilhantes e vividas velas que contrastam com a morbidez das rígidas e inexatas construções.

Quanto aos personagens, vemos um enorme cuidado com os sprites, lindamente desenhados em pixel art. O protagonista, batizado como “The Penitent One”, é o único sobrevivente de um grupo conhecido como “The Silent Sorrow”, que parte no encalço dos monstros nascidos da fé cega. Vale ressaltar que seu aspecto foi totalmente baseado nos flagelantes de Goya, uma óbvia referência a isso é o longo chapéu cilindro que aqui se tornou metálico e envolto por uma protuberante coroa de espinhos. Sua jogabilidade se desenrola fluidamente, os comandos são simples e intuitivos, consistindo apenas de ataques com sua espada, o tradicional pulo e uma rápida corrida em linha reta. Seus golpes, com arma branca, convencem com um intenso impacto que imediatamente provoca um recuo forçado dos inimigos.

Por fim, os antagonistas presentes na demo não economizam violência, jorrando grandes doses de sangue quando atingidos. Sendo constituídos pelos Flagellants, adversários que atacam com chicotes envoltos por lâminas, ferindo suas próprias costas durante as investidas, os Acolytes (caveiras com longos fios de cabelo que carregam um longo bastão cercados por velas) e os Condemned (sombrios seres cobertos por uma túnica negra que estão flutuando presos a um imenso sino com as mãos amarradas para trás).
Inteligentemente, essa curta versão jogável termina evocando o título do jogo, com um horrendo demônio hereticamente se levantando do colo de uma estátua que se assemelha muito à Virgem Maria. ■

ONDE ESTÁ*
ToeJam&Earl
16 bits da deprê

ADMIRÁVEL RETRÔ NOVO

SHADOW OF THE BEAST

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

Shadow of the Beast é uma releitura do clássico jogo de ação lançado em 1989, com muita brutalidade e combates sanguinários. O jogador assume o papel de 'Aarbron', uma criatura motivada por injustiças que assolam as terras de Karamoon.

Aarbron segue por sete fases, com a clássica perspectiva lateral em 2D, nas quais dilacera inimigos, resolve enigmas e enfrenta chefes cabulosos. A campanha para apenas um jogador dura cerca de 4 horas, mas, apesar de curto, existem muitos extras para habilitar, tais como talismãs (que conferem novos poderes), upgrades, trilha sonora, galeria de imagens e até mesmo o Shadow of the Beast original para ser jogado na íntegra!

Os gráficos são excelentes, com muitos efeitos de luz e sombra, e os cenários apresentam belas paisagens. As músicas também são ótimas, passando aquele clima de terra desolada, como na versão de 1989. Esse novo game foi produzido pela Heavy Spectrum Entertainment Labs e publicado pela Sony, que agora é detentora dos direitos da marca.

Em meio a tantos jogos 3D, jogar um clássico com essa 'nova roupagem' é pura diversão e nostalgia. Pena o jogo ter sido lançado somente em formato digital no Brasil, mas, ao menos, possui legendas em português.

A TRILOGIA ORIGINAL

SHADOW OF THE BEAST

A versão original de 1989 era um primor técnico. Os desenvolvedores utilizaram o hardware personalizado do computador Amiga para gerar um mundo belo, com sprites imensos e uma incrível rolagem em paralaxe. Graficamente, foi um dos primeiros títulos a provar que poderia ficar lado a lado com os jogos de fliperama da época. O áudio apresentava músicas que ecoavam a atmosfera de um mundo arruinado. Foi lançado para diversas plataformas como Mega Drive, SNES e Master System, todos muito bem adaptados.

SHADOW OF THE BEAST 2

Lançado em 1990, fez imenso sucesso vendendo bem não somente no Amiga, mas também em suas conversões para Mega e Sega CD. O jogo tornou-se mais complexo, com maior variedade de enigmas, e a dificuldade continuou elevada (assim como no primeiro jogo), tornando-se uma marca registrada da série.

SHADOW OF THE BEAST 3

O último jogo da trilogia foi lançado em 1992, para Amiga, e retratou Aarbron como um ser humano comum. A jogabilidade se concentrou na resolução de enigmas e em estratégias em vez de combates, embora ainda continuassem presentes. Infelizmente, ele não foi lançado para nenhum console, tornando-se, assim, o episódio menos conhecido da série.

ESPECIAL

ToeJam & Earl

Por **Johnny Vila**

Com a chegada do Sega Genesis em solo americano (1989), a SEGA estava disposta a entrar de cabeça na batalha pela geração 16-bits com o projeto de estabelecer franquias exclusivas que fossem vistas como um diferencial em relação à concorrência.

Um destes projetos, idealizado pelo designer Greg Johnson (que havia trabalhado anos antes em Starflight, pela Eletronic Arts) e o programador Mark Voorsanger (que previamente havia participado do desenvolvimento de Nigth Trap), apresentava uma dupla de alienígenas em uma combinação de conceitos inovadores e outros baseados no game 'Rogue' (clássico título de PC no estilo Dungeon Crawling). A SEGA gostou do design dos personagens, que poderiam competir de igual com as mascotes da Nintendo, além dos elementos inovadores por trás da proposta. Deste modo, surgiu 'ToeJam & Earl' uma das franquias mais queridas pelos fãs do Mega Drive.

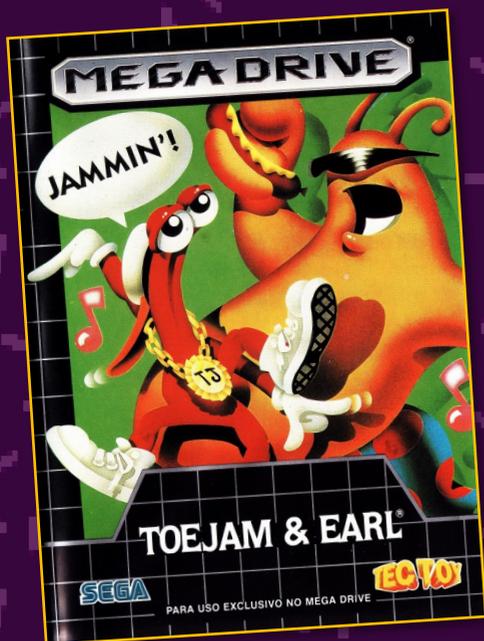
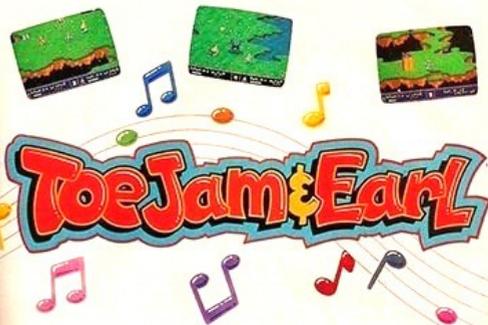
ToeJam & Earl

MEGA DRIVE (1991) / WII (2006) / STEAM (2011) / XBOX 360, PS3 (2012)/Xbox One, PS4 (2018)

ToeJam (o vermelho de três pernas) & Earl (o grandão laranja), são alienígenas do planeta Funkotron, local onde os habitantes têm como filosofia de vida curtir o 'Funk' (Gênero musical, originado nos Estados Unidos, que mistura soul, jazz e blues). Certo dia, os dois estavam curtindo uma viagem pelo espaço em sua nave, a 'Rapmaster Rocketship', quando Earl pede para assumir o

'volante'. Distraído em meio às manobras, ele acaba colidindo com um asteroide, fazendo com que caíssem em um insano planeta conhecido como...Terra! Com o impacto, a nave acaba se espatifando em 10 pedaços. Para retornar ao seu planeta natal, a dupla terá de achar as peças espalhadas ao longo dos 25 níveis do estranho local.

É possível jogar como ToeJam, Earl (singleplayer) ou ambos ao mesmo tempo (multiplayer). Enquanto o primeiro personagem tem como vantagem a velocidade, o segundo tem a barra de saúde maior. O design dos níveis é gerado aleatoriamente a cada nova jogada (existe a opção de jogar com mapa fixo, mas a experiência não é a mesma) e o respectivo mapa, inicialmente, fica oculto, cabendo ao jogador explorar o local em busca do elevador que dará acesso ao próximo nível e da peça da nave (informado no início de cada etapa quanto à existência de alguma na fase). Caso o personagem caia pelas bordas do nível, ele irá para o imediatamente anterior. Eles ficam estruturalmente posicionados um sob o outro, como se fossem andares.

A exploração será conturbada, pois, além de lidar com elementos relacionados à própria natureza do planeta (furacões, areia movediça, buracos e água), os protagonistas também sofrerão constantes ataques dos terráqueos (Earthlings, no original). A variedade de criaturas é imensa: Hamsters dentro de bolas gigantes (que tentam atropelar nossos heróis), cupidos que invertem os controles dos personagens quando os atingem com suas flechas, dentistas com risadas escandalosas e 'tiozões' com cortadores de grama.

MEGA DRIVE APRESENTA O 1º CLIP DA HISTÓRIA DO VIDEO GAME:
ToeJam & Earl
MEGA DRIVE
8 MEGA
Aqui está um jogo avançado, completamente diferente de tudo que você já conhece. Com vocês, diretamente de Funkotron, o planeta do funk, do rap e do hip-hop, os engraçadíssimos ToeJam e Earl.
Para sobreviver eles têm que desviar-se de mulheres alucinadas com carrinhos de supermercados, chuvas de tomates e livros de escola, dentistas (ai, ai, ai), Papai Noel, bandos de bocós (conhecidos como "nerds" pelos americanos) e muitos outros.
Tudo isso pra tentar juntar os pedaços da nave, que se espatifou aqui na Terra (culpa do Earl) e voltar para casa.
Com 8 Mega de imagens e músicas chocantes, este jogo inovador é complexo mas super-emocionante. Entre nessa nova onda: o único risco que você corre é... dançar.
SEGA
TEC TOY

O principal recurso para se livrar das investidas dos Earthlings são os presentes. Isso mesmo, presentes, aqueles dentro de caixas coloridas e com fitas decorativas. Você os encontrará durante a exploração e cada um terá efeito diferenciado quando utilizado. O problema é que, inicialmente, você nunca saberá o item que está dentro de cada caixa, de modo que o uso poderá ter efeito benéfico, ou se tornar um verdadeiro estorvo.

Um tênis, por exemplo, irá conferir super velocidade, facilitando a fuga de um inimigo mais rápido. O livro, faz o personagem adormecer durante a leitura, tornando-o vulnerável aos ataques. Existe a possibilidade de pagar para identificar o conteúdo do pacote, tornando o seu uso consciente e planejado para cada situação. Com dinheiro também é possível contratar os serviços de outros personagens, como um feiticeiro (que cura) e uma cantora de opera com 'leve' sobrepeso (guarda costas), além da compra de novos presentes nas caixas de correios.

A partida multiplayer torna tudo ainda mais divertido uma vez que, ao se distanciarem um do outro, cada personagem fica com sua própria tela, o

que permite a exploração em conjunto. Juntos, ainda é possível 'trocar' de saúde entre os personagens, além de acompanhar os engraçados diálogos dos dois enquanto utilizam os elevadores de acesso para o próximo nível.

O game não permite salvar o progresso. Ao perder todas as vidas, o jogador retorna ao nível inicial. Como tudo é gerado aleatoriamente, toda a exploração terá que ser retomada desde o início. Ao completar a missão (coletar as peças da nave), o jogador será contemplado com um final interativo que o permitirá explorar o planeta Funkotron e conversar com os habitantes.

Ready, Aim, Tomatoes!

[Cartucho “Menacer 6 in 1”]
MEGA DRIVE (1992)

Trata-se de um spin-off simples, lançado como um dos seis jogos do cartucho que acompanhava a pistola Menacer, lançada para o Mega Drive em 1992. No game, o jogador deverá atirar tomates nos inimigos do game original.

ToeJam & Earl in Panic on Funkotron

MEGA DRIVE (1993) / WII (2007) / STEAM, XBOX 360, PS3 (2012)/Xbox One, PS4 (2018)

A dupla de heróis finalmente voltou para o planeta natal, Funkotron, entretanto, a festa durou pouco, pois os noticiários relatam diversas aparições de Earthlings! Eles chegaram até lá pegando 'carona' com ToeJam & Earl e agora caberá, ao duo, a missão de capturar todos os terráqueos e manda-los de volta para a Terra.

Após o lançamento do primeiro game, Greg e Mark começaram a expandir os conceitos do jogo original. Entretanto, como as vendas iniciais do título foram mornas, a SEGA optou por tornar a continuação mais 'acessível' ao grande público, tornando Panic on Funkotron um game de plataforma. O jogo tem como premissa capturar os Earthlings por meio do arremesso de pequenos jarros de vidro que sugam os inimigos, prendendo-os para que possam ser despachados em um foguete para a terra ao final de cada fase.

Alguns dos inimigos ficam visíveis nas fases, bastando evitar suas investidas para proceder à captura; já outros, ficam escondidos em elementos do cenário (como árvores e pedras, por exemplo), sendo necessário vasculhar cada local. Para ajudar no processo, existem três poderes que podem ser acionados quando obtidos: o 'Botão Scan' serve para localizar inimigos e itens ocultos, o 'Botão de Pânico' faz o personagem principal sair correndo e arremessando inúmeros jarros de captura e, por fim, o 'Botão de vácuo', que coloca uma máquina de sucção no cenário para capturar todos os inimigos que estejam próximos.

Novamente, o game permite jogar apenas como ToeJam, Earl ou ambos na partida multiplayer. Há também a inclusão de um modo chamado 'Kids', que deixa o personagem 'imortal', mas limita o jogo até o quinto nível. Ao todo, ele apresenta 15 fases, com a possibilidade de obter password a cada

Toejam & Earl take off on a Funktastic New Voyage!

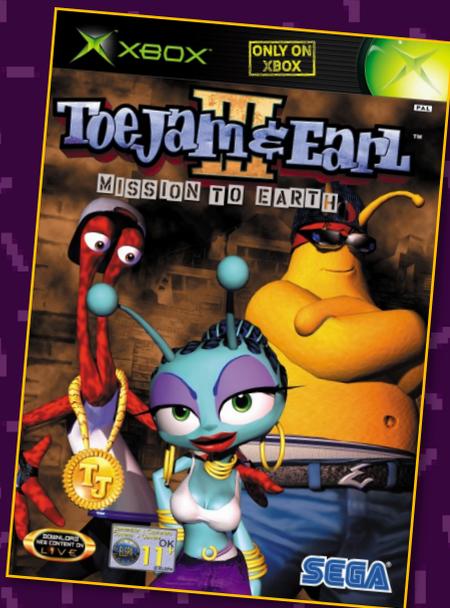
YO! SEGA JAMS!
SEGA

Sega, Genesis, Panic on Funkotron and Yo! Sega Jams! are trademarks of SEGA. Toejam and Earl are trademarks of JVP. ©1993 SEGA. All rights reserved.

duas etapas concluídas. Os gráficos, sons e jogabilidade são elementos bem constituídos, tornando o título um bom game de plataforma que obteve bons resultados comerciais e de crítica. Entretanto, acabou decepcionando boa parte dos fãs do original em razão da completa mudança no conceito base do jogo.

ToeJam & Earl III: Mission to Earth

DREAMCAST (CANCELADO) / XBOX (2002)

Com a fraca presença comercial do Saturn no território americano, o terceiro game da série começou a ser desenvolvido somente para o Dreamcast. Contudo, com o fim precoce do console, a SEGA acabou solicitando à equipe de desenvolvimento que migrasse o projeto para o primeiro console da Microsoft, o Xbox. Com isso, o jogo foi lançado somente em 2002, trazendo de volta os conceitos do original, mas com visual e jogabilidade 3D. Desta vez, além de ToeJam & Earl, também é possível assumir o controle de Latisha (primeira protagonista feminina da série), sendo que cada um possui atributos diferentes, conferindo respectivas vantagens e desvantagens a eles. Os três heróis partem na missão em busca dos doze 'álbuns sagrados do Funk', itens indispensáveis para acabar com o vilão 'Anti-Funk', que tem o objetivo acabar com toda a vertente musical do planeta. O jogo aborda a 'filosofia funk' como uma paródia da 'força' em Star Wars, com o vilão 'Anti-Funk' representando o lado negro.

O game apresenta novamente os níveis gerados aleatoriamente e o acesso a cada um se dá por meio de um 'hubworld'. Desta vez, o jogo incorporou a tendência da época em games de plataforma, com a inclusão de diversos itens colecionáveis durante a partida. Além do clássico uso dos presentes, os personagens podem realizar ataques como o 'Funk-Fu', para curta distância, o arremesso de notas musicais (Funk-Fu Notes), que torna os inimigos inofensivos, ou ainda, utilizar um poder

especial baseado em dança rítmica que afeta todos os inimigos próximos ao personagem.

TJ&E 3 foi um dos primeiros games a fazer uso da Xbox Live para a aquisição de conteúdo adicional, representados por novos níveis e personagens jogáveis (GeekJam, Earl Bot e Suteki). Tal conteúdo também podia ser adquirido através de discos promocionais lançados pela Microsoft.

Novamente, a intervenção da Publisher para tornar o produto final mais acessível para o grande público acabou pesando no resultado final do jogo. Elementos colecionáveis, hubworld, mini games e batalha contra chefe final foram incluídos para deixar o game mais semelhante aos jogos de plataforma em 3D. Porém, o misto de originalidade, novidades estranhas à série e a limitada base instalada do primeiro console da Microsoft, fizeram com que o jogo não conseguisse bons resultados comerciais e de crítica.

Em 2013, o protótipo da versão de Dreamcast foi disponibilizado na internet após autorização dos criadores. A versão mostra que o projeto realmente tinha a intenção de seguir à risca a proposta do primeiro título da série, contando, inclusive, com os clássicos elevadores de acesso aos níveis.

ToeJam & Earl: Back in The Groove

Em 2015, Greg lançou, por meio do próprio estúdio (HumaNature Studios), uma campanha de financiamento coletivo para o desenvolvimento de um novo game da série, apresentando, até mesmo, uma versão protótipo do novo título com gráficos e jogabilidade em um misto entre 2D (personagens) e 3D (cenário). Como resultado, a equipe conseguiu arrecadar mais de 500 mil dólares, dando sinal verde para a produção do novo jogo.

Posteriormente, o game passou por uma completa reformulação visual, utilizando gráficos no estilo 'cartoon' misturado com 3D. A jogabilidade voltará com o modelo proposto no primeiro game, além da inclusão de conceitos dos outros jogos — como a Hyperfunk Zone (de 'Panic on Funkotron') — e maior variedade de personagens jogáveis (como visto em TJ&E3), Earthlings e modo multiplayer online.

Recentemente, o jogo ganhou maior proporção através da parceria entre a HumaNature Studios e a Adult Swim Games — que será responsável pela distribuição do título. Com isso, o game vem sendo exibido em eventos nos EUA, além de estar recebendo os últimos ajustes e polimento, o que fez com que sofresse alguns atrasos, recebendo nova previsão de lançamento para o ano de 2018.

ENTREVISTA
GREG JOHNSON

Em meio ao intenso processo de finalização do novo game, o designer e criador da série, Greg Johnson, conseguiu algum tempo para ter uma breve conversa com a WarpZone, confira:

W O primeiro ToeJam & Earl apresentava um design completamente original e inovador. Como surgiu a ideia de níveis gerados aleatoriamente, tornando o jogo sempre diferente a cada vez que fosse jogado?

Greg: Devo ser honesto ou tomar totalmente o crédito por algo que não é meu? Hmmmm...Bem, vocês entenderiam isso de qualquer maneira, então...Ok, Ok! Tá certo: Honesto então! Eu me inspirei nos níveis aleatórios de 'Rogue'*. Em sua essência, TJ&E é basicamente 'Rogue' com algumas modificações: o multiplayer, a tela dinâmica dividida, a progressão com o jogador subindo em vez de níveis decadentes e a música 'Funk'** (além da temática extraterrestre).

*Nota 1: Jogo no estilo dungeon crawling, lançado em 1980, que acabou dando origem ao subgênero de games conhecido como 'Roguelike';
**Nota 2: Gênero musical originado nos EUA, que mistura soul, jazz e blues.

W O primeiro game apresentava uma grande variedade de personagens, representados pelos Earthlings, quais foram suas inspirações para seres tão exóticos?

Greg: Os vários 'Earthlings', para o jogo original, eram uma espécie de consciência. Por exemplo, eu queria algo para roubar os seus presentes (criei uma toupeira que vem debaixo de você para tomá-los), algo que você não poderia ver muito bem e que iria surpreendê-lo (incluí o bicho papão), algo que iria atrasá-lo e torná-lo temporariamente vulnerável (a dançarina de Hula), algo que se movesse lentamente, mas que o esmagasse (um hamster em uma enorme bola de rolagem) e algo que possa lhe perseguir

mesmo sobre a água (as abelhas). Enfim, não havia nenhum processo em si, além de pensar em algo aleatório. No novo game, muitos conceitos dos novos 'Earthlings' vieram da sugestão de fãs em nosso fórum de apoiadores. Acabamos recebendo mais ideias do que poderíamos usar.

W Considerando a época em que o game foi lançado, vocês foram muito inteligentes ao manter consigo os direitos sobre a marca e os personagens. Como foi a aproximação (e o processo de negociação) com a SEGA?

Greg: Os desenvolvedores sempre querem manter os direitos sobre as IP's. É realmente uma questão simples: quem tem mais interesse, isto é, quem quer que o negócio aconteça. Normalmente, a editora possui todos os recursos e o desenvolvedor está necessitado. Ele assinará qualquer coisa para obter o dinheiro para o desenvolvimento. Naqueles dias, a SEGA estava muito interessada em novos títulos, já eu e o Mark não estávamos muito desesperados. Houve também a figura de Hug Bowen, gerente de produtos da SEGA, que era um sujeito excepcionalmente imparcial, o que tornou a negociação favorável para ambas às partes.

W Panic no Funkotron apresentou uma estrutura e jogabilidade muito diferente do original, tornando-se muito semelhante aos jogos de plataforma tradicionais da época. Foi uma decisão de vocês alterarem o jogo desta forma ou uma exigência da SEGA durante o desenvolvimento?

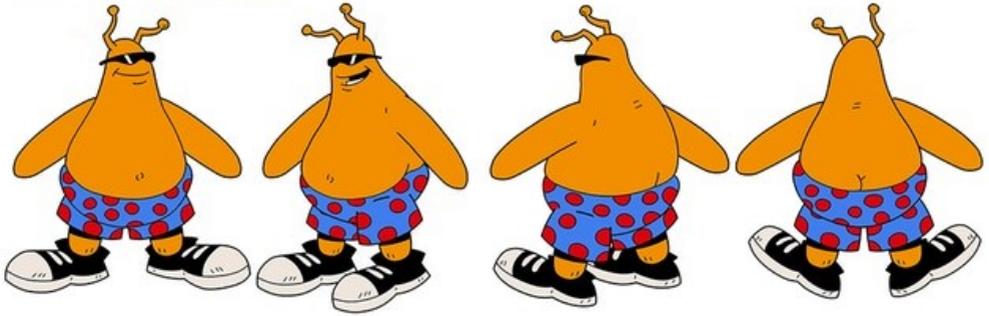
Greg: A SEGA pediu que mudássemos o jogo quando estávamos com cerca de três ou quatro meses de desenvolvimento da sequência do primeiro game. As vendas do original foram muito lentas no início e o departamento de marketing da SEGA pensou que um game de plataforma

com mais ação e personagens maiores venderia mais. Nós resistimos um pouco, mas depois dissemos “Ok!” e fizemos o nosso melhor para manter vivo o espirito de TJ&E. Olhando para trás, não foi uma boa abordagem da parte da Sega.

W TJ&E 3 começou como um game de Dreamcast, que acabou sendo cancelado e transferido para o primeiro Xbox. Como foi o processo de cancelamento no último console da SEGA e a transição para a nova plataforma da Microsoft?

Greg: Estávamos com cerca de 4/5 da versão de Dreamcast concluída quando a SEGA anunciou que estariam deixando a plataforma e queriam que mudássemos para um novo console. Claro que não ficamos entusiasmados com isso. Tínhamos, inclusive, o recurso de multiplayer em rede sendo trabalhado no Dreamcast. Com a mudança, tivemos que acelerar e transferir nosso trabalho para o Xbox e com isso tivemos que abandonar o multiplayer em rede. Nós também iriamos levar o jogo ao PS2 e GameCube, mas após as vendas da versão de Xbox só esperamos a Sega tomar a decisão de não levar adiante as outras versões. Nós realmente deveríamos ter feito a versão de GameCube primeiro.

W Houveram planos para um game da série para o Nintendo DS? Porque não foi concretizado?

Greg: Não um plano exatamente, mas um ideia. Eu fiz um projeto para uma versão de DS, provavelmente em torno

do ano 2000, e tentei obter dinheiro para o desenvolvimento, mas não consegui encontrar uma editora para bancar, eles achavam que a propriedade era muito velha ou estava morta...bobos.

W Como veterano da indústria, como foi à sensação de fazer uma campanha de financiamento coletivo para o novo game? E o que você acha do apoio que recebeu dos fãs?

Greg: Construir um game a partir do financiamento do público é um pacote misto, do qual eu poderia falar muito sobre os prós e os contras. No que diz respeito aos fãs, e a conexão com eles, é o ponto principal do lado positivo. Essa parte foi incrível e muito gratificante. No entanto, pode ser difícil ter um orçamento limitado que não tenha flexibilidade e lidar com milhares de pessoas que precisam ser atualizadas. Em última análise, você acaba sempre encontrando uma editora para complementar o financiamento e com isso, novamente, temos prós e contras. Eu provavelmente ainda farei outro projeto de financiamento coletivo, então, como um todo, acho que é uma ótima ferramenta.

W O que os fãs podem esperar deste título?

Greg: Este novo título é um retorno às origens, misturado com elementos do segundo jogo. Quem já jogou (ele já foi exibido em alguns eventos, como a PAX Prime) diz que o game os faz sentir muita nostalgia, pois capta os sentimentos dos jogos originais, o que me deixa muito feliz. O modo multiplayer torna a experiência mais rica e emocionante, além de aumentar o fator 'replay'. Incluímos novos

presentes, Earthlings e novas funcionalidades. A música também é muito divertida e, inclusive, a trilha sonora já está disponível em https://www.thefunkotronshop.com

W Starflight foi seu primeiro game. Você pretende retornar para a franquia futuramente?

Greg: Sim! Estou pensando muito na possibilidade de ser a próxima coisa a fazer. Ainda não é certo, mas fiquem atentos, pois a vida é curta e há muitos jogos para se fazer e para jogar!

W Para concluir, agradecemos muito pela oportunidade desta conversa e pedimos que você mande uma mensagem para os gamers Brasileiros, representados pelos leitores da WZ.

Greg: Fiquei especialmente surpreso com o número de fãs de TJ&E no Brasil e com a quantidade de apoios que recebemos daí em nossa campanha. Não sabia que os brasileiros eram tão 'vidrados' em coisas doidas assim, rsrsrs. Puxa, eu tenho que visitar o Brasil! ■

Bud Spencer & Terence Hill

SLAPS AND BEANS

NEW BUT OLD

Por **Fabio Reis**

Se você tem mais de 30 anos com certeza já assistiu ou ouviu falar dos caras mais 'casca grossa' da Sessão da Tarde: Bud Spencer & Terence Hill, que começaram a parceria em filmes de Bangue Bangue à Italiana. Foram mais de 15 filmes em quase 30 anos: já foram cowboys, espiões, tiras, caçadores e até mesmo piratas! Todos esses filmes tinham apenas uma premissa: muita pancadaria e diversão!

"Slaps And Beans" segue exatamente essa fórmula, o jogo é uma verdadeira viagem pelos filmes da dupla, com diálogos engraçados, gráficos no melhor estilo 16-bit e jogabilidade Beat 'em up! A história começa no velho oeste com eles preparando feijão quando, de repente, chegam alguns malfeitores prontos para brigar. Uma coisa leva a outra e, quando percebem, estão arrumando 'treta' no saloon para salvar uma garota — aliás, é a maior motivação de Terence Hill: salvar garotas; já Bud Spencer está nessa

apenas por dinheiro e comida.
Quando você resolve o caso do Velho Oeste, a história realmente começa, pois não era o 'Velho Oeste' de verdade e sim um set de filmagem. Mas algo muito estranho acontece. Quando vão receber o dinheiro pela atuação, Sofia, a secretária do estúdio, é sequestrada junto com a grana que iriam receber. Agora eles têm que descobrir quem sequestrou a garota e por qual motivo (tudo com bastante humor e referências aos filmes).

Graficamente, os desenvolvedores optaram pelos bons e velhos pixels, que se mostraram a escolha mais acertada para o jogo, pois não se tratam de 'super gráficos' simulando os antigos, mas gráficos realmente feitos à moda antiga! A movimentação dos personagens e as animações são fluidas de uma forma que seria possível ver em algum árcade, ou mesmo no SNES, da década de 90. Com o áudio não poderia ser diferente, músicas cantadas no mesmo estilo dos filmes, combinando muito bem com o clima engraçado das situações do jogo. Os efeitos sonoros de tapas, socos e vidro quebrando são muito legais também, sem perder o clima 16-Bit.

Apesar do Beat 'em up ser a base do jogo, há variedade no gameplay, pois algumas fases requerem Terrence, para subir em lugares altos, ou o Bud, para arrastar objetos pesados (caso não

pouco, mas, no geral, o jogo é muito gostoso de ser jogado. E, como qualquer outro no estilo, ele é um pouco curto e com um fator replay bem baixo. Depois que terminar, e rir com todas as piadas, dificilmente vai querer jogar de novo. ■

Slaps And Beans é o jogo que todos os fãs gostariam que tivesse sido lançado na época do SNES e Mega.

tenha um amigo pra jogar junto, a máquina controla o segundo player, como nos jogos Lego, e você pode alternar entre eles). Existem também fases controlando veículos. Na primeira delas, você irá controlar um Bug em um rally, os controles são bem sensíveis nessa parte, o que pode irritar um

Bud Spencer

Antes de ser ator, foi nadador e tinha uma aproximação muito grande com o Brasil. Falava português e já trabalhou no consulado da Itália, em Recife, nos anos 40. Em uma entrevista para o programa "Os Trapalhões", dá para perceber o quanto ele gostava do nosso país e tinha muita amizade com Renato Aragão. O seu nome verdadeiro é Carlo Pedersoli e o nome artístico vem da junção de Budwiser, que era sua cerveja favorita, e Spencer Tracy, grande ator da década de 30. Enquanto nadador, foi medalhista olímpico por três vezes, duas medalhas de prata e uma de ouro. Morreu em 2016 aos 86 anos. "Slap and Beans" pode ser visto como uma homenagem a esse super astro do cinema.

Terence Hill

Mario Giuseppe Girotti, ao contrário do seu parceiro, foi artista por toda vida e estrelou vários filmes de Faroeste. Com a química entre ele e Bud, o sucesso foi natural. "Meu Nome É Ninguém", com Henry Fonda, foi o grande divisor de águas em sua carreira. Continua na ativa escrevendo, dirigindo e atuando. Seu último filme foi em 2017, "Gone For a While" (ainda inédito no Brasil).

Por **Flávio Antônio de Assis Leite**

A Magia Disney e o Master System

Nesta última parte do especial Disney e o Master System, apresentamos os dois jogos lançados para o console estrelados pelo pato mal-humorado mais legal de todos os tempos: Donald.

The Lucky Dime Caper

Lançado em 1991, o game começa com o Tio Patinhas presenteando Huguinho, Zezinho e Luizinho com uma moeda de 10 centavos. Enquanto Donald debocha da atitude, dizendo que ninguém fica rico com tão pouco dinheiro, Patinhas explica que a sorte que o seu "vintém" trará dependerá do quanto você trabalhará para isso.

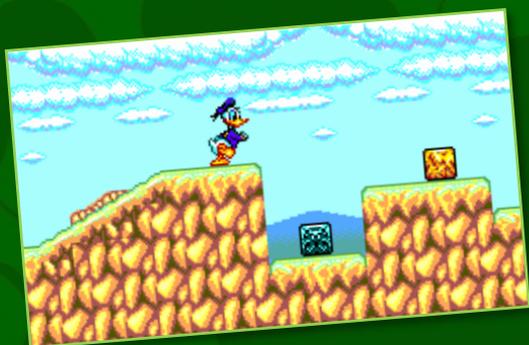
Enquanto estavam saindo, corvos sequestram os três irmãos levando junto suas recém adquiridas moedinhas da sorte. Donald e Patinhas não têm tempo nem de recuperar o folego e surge a Maga Patalógica, que rouba a famosa moedinha número 1. Com a promessa de ganhar uma boa recompensa, Donald parte em uma inusitada aventura para salvar seus sobrinhos e recuperar a moedinha da sorte de seu tio.

Ele deverá atravessar seis regiões até chegar ao castelo da bruxa e o jogador pode escolher em qual fase começará. Os gráficos são excelentes e coloridos, e a música agrada bastante. A jogabilidade, assim como a maioria dos jogos Disney do console, é muito boa. As expressões de Donald são hilárias. Ele treme de frio na fase da neve e fica 'grilado' quando ficamos algum tempo parados.

Para atacar os inimigos, Donald pode pular sobre eles ou usar duas armas diferentes: o disco, que proporciona um ataque à distância, ou a marreta, que deve ser usada próxima a eles. Os chefes poderiam ser um pouco mais difíceis, já que basta conhecer um pouco a forma como atacam para torná-los presas fáceis.

Ao matar dois inimigos, um item é liberado. Como os inimigos reaparecem, é possível ir e voltar e matá-los novamente para conquistar mais itens (inclusive vidas). Mas tome muito cuidado com o 'tempo' para não perder suas vidas. 'The Lucky Dime Caper' figura, tranquilamente, entre os melhores jogos já lançados para o Master System.

Deep Duck Trouble

A cobiça de Tio Patinhas por dinheiro o leva até uma misteriosa ilha com uma lenda sobre um colar que lhe traria tanta sorte quanto sua moedinha número 1. Com isso, ele poderia duplicar sua fortuna! Ao se aventurar nesta ilha, ele consegue obter a tal joia, mas, ao voltar, começa a se sentir muito 'leve'.

Donald, que soube do retorno de seu tio, resolve visitá-lo e o encontra inflado e flutuando como um balão. Patinhas pede socorro ao seu sobrinho e lhe oferece uma recompensa de 15 centavos para devolver o colar ao local de origem, livrando-o da maldição. Não pelo dinheiro, mas pela aventura, Donald parte para a misteriosa ilha a fim de ajudar seu tio.

O jogo foi lançado em 1993 e sua jogabilidade continua muito boa, assim como os gráficos e os sons. Contudo, Donald não conta mais com armas mortais, atacando seus inimigos com pulos ou chutando pedras sobre eles. Ao longo das fases, Donald encontra itens que o ajudam a passá-las, inclusive a pimenta o faz sair em disparada passando por tudo e por todos (como acontece em Quack Shot para Mega Drive).

São quatro fases iniciais que podem ser escolhidas na ordem que o jogador quiser. Cada fase possui duas partes, além do chefe, e cada uma delas apresenta um cenário característico ao ambiente: vulcão, neve, etc. As expressões engraçadas de Donald (sentindo frio, calor ou quando fica parado) também estão presentes. Quando atingido, ele fica histérico, prejudicando o jogador, já que leva um tempo para ele recuperar o movimento.

Após juntar os quatro tesouros das fases iniciais, mais duas fases serão liberadas. Donald não enfrenta os chefes, ele deve fugir deles desviando de seus golpes e obstáculos até que um golpe, de sorte, derrote o inimigo. A única exceção é o último chefe, que deve ser derrotado com luta. Deep Duck Trouble não é tão excepcional quanto The Lucky Dime Caper, mas é um jogo que merece ser jogado.

Ao longo de três edições, apresentamos todos os games com personagens Disney lançados para o Master System. Em sua maioria, são jogos com gráficos que impressionam, trilha sonora agradável e jogabilidade excelente. Pode-se dizer que a parceria entre Disney e Master System foi um sucesso!

Por **Edimartin Martins**

– A VOLTA DOS – CONSOLES CLÁSSICOS

Houve um tempo em que as crianças jogavam videogame em aparelhos de TV com telas arredondadas. Época em que as imagens geradas pelos consoles eram disponibilizadas nos canais 3 ou 4 dos televisores e não existiam 'atualizações pós-lançamento' em seus jogos preferidos. Época em que os cartuchos, apesar dos poucos bytes de memória, eram cheios de 'sonhos' pixelados e áudio sintetizado. Agora, os bons tempos estão de volta com o relançamento de alguns consoles clássicos (com jogos emulados) pequenos no tamanho, mas grandes na qualidade!

NES Classic Edition

O primeiro relançamento dessa 'nova era' chegou ao mercado japonês no dia 10 de novembro de 2016 e, um dia depois, na América do Norte e Europa. Trazendo em sua memória um total de 30 jogos dentro de uma biblioteca diferenciada que procura abranger todos os gostos. Desde clássicos desenvolvidos pela Nintendo, como: Super Mario Bros (todas as três edições), The Legend of Zelda, Ice Climbers e Excitebike; além de jogos de Third Parties, como: Castlevania (Konami), Ninja Gaiden (Tecmo), Mega Man 2 (Capcom), Bubble Bobble (Taito) e Final Fantasy (Squaresoft). O design do console é idêntico ao do modelo original e foi lançado em duas versões: Nintendo Classic Mini: Family Computer, no Japão, e Nintendo Entertainment System: NES Classic Edition, nos EUA.

SNES Classic Edition

Com o estrondoso sucesso de vendas do relançamento do NES, a Nintendo não perdeu tempo e lançou, em 29 de setembro de 2017, a versão mini do Super Nintendo também. Desta vez, a Big N procurou não repetir o erro do no ano anterior e enviou um número bem maior de unidades para as lojas. Entretanto, o sucesso foi, novamente, tão grande que, mesmo assim, a empresa não conseguiu suprir a demanda. Junto com o console foram lançados 21 jogos, sendo clássicos da própria Nintendo e games de sucesso lançados pelas Third Parties nos anos 90. A inclusão mais impressionante para os fãs foi o lançamento inédito de Star Fox 2 (confira a cobertura nas revistas WarpZone Nº 1 e 2)!

MEGA DRIVE 2017

Em comemoração aos 30 anos da TECTOY, foi lançado, em junho de 2017, uma nova versão do Mega Drive com slot para cartuchos antigos, além de entrada para cartão SD. Devido à descontinuidade de peças utilizadas nas primeiras versões do MD, o relançamento foi projetado utilizando um padrão chamado de System on a Chip, que consiste em unificar o hardware do console em um único chip. Por meio desta ‘nova arquitetura’, alguns jogos não são possíveis de serem executados, como, por exemplo, os jogos produzidos

em cartuchos com chips adicionais. O novo Mega Drive foi lançado com 21 jogos em um cartão SD, todos devidamente licenciados pela própria SEGA. Dentre eles, clássicos como Alex Kidd In The Enchanted Castle, Altered Beast, Bonanza Bros, Golden Axe (1 e 3) e Sonic 3.

Durante o desenvolvimento, foi realizada uma votação na internet para escolher o design da caixa do console e, com o resultado, ela foi lançada no mesmo tamanho e padrão da primeira versão. O pacote acompanha ainda um controle de três botões, cabo de áudio e vídeo, customização com o nome do proprietário e uma carta de agradecimento aos fãs escrita pelo presidente do conselho de administração da empresa. Posteriormente, a Tectoy também relançou o cartucho Turma da Mônica na Terra dos Monstros.

ATARI FLASHBACK

O relançamento de consoles antigos existe desde os anos 90. A exemplo das várias versões do Master System e Mega drive, pela Tectoy, e do Atari Flashback (originalmente lançado pela AtGames desde 2004, com cada nova versão apresentado um gama de clássicos do console). A sétima edição do aparelho chegou ao Brasil pela Tectoy em 2017, sendo vendido com 101 jogos na memória e dois controles com fio.

anunciaram parceria para o lançamento de acessórios para os consoles clássicos da empresa japonesa e, com isso, o mercado já iniciou as mais sonhadoras especulações de relançamento de consoles, com o Sega Saturn e o Dreamcast, por exemplo. No 'mundo real', o clássico Commodore 64 já teve anunciada sua versão Mini, com lançamento previsto para março de 2018.

A nova tendência do mercado de games

E não para por aí, diante dos bons resultados comerciais, rumores indicam que a Nintendo planeja dar continuidade aos seus relançamentos. O Game Boy e o N64 despontam como favoritos nas especulações. Ainda na linha de rumores, a SEGA e a empresa Retro-Bit

O sucesso com o lançamento destes 'clones' de videogames antigos, presentes na infância de muitos gamers, mostra que, mesmo com poucos pixels, ainda é possível emocionar o jogador da mesma forma em que acontecia no século passado. Não importa quanto tempo passe, os clássicos nunca morrem.

TOTAL WAR

Por **Fabio Reis**

Street Fighter VS Mortal Kombat

Na época da 'Console Wars', as discussões sobre qual desenvolvedora era a melhor (SEGA ou NINTENDO) foram intensas. No entanto, essa guerra não era a única batalha travada pelos fãs das marcas. As rodas no colégio, e nos fliperamas, também tinham outra rivalidade: os próprios jogos. É disso que se trata a 'Total War', seção onde vamos mostrar duas franquias e, com a ajuda de três redatores, vamos decidir qual é a mais importante na história dos videogames. Mas nada de usar dados técnicos, aqui os juízes terão como critério de análise o fator 'nostalgia' que, em resumo, significa "usar o troco do pão para jogar o seu game favorito no fliperama"!

Os jogos de luta já existiam, mas não faziam frente aos estilos já consolidados (como os jogos de 'navinha' e briga de rua, por exemplo). Street Fighter chegou aos arcades no final dos anos 80 e, apesar de ter mostrado potencial, ele não conquistou os gamers logo de cara. Foi somente com o SFII que o mundo conheceu o conceito de jogos de luta competitivo, com um sistema de seis botões variando a potência entre socos e chutes.

Tudo nele era maravilhoso e único para época, parecia que a Capcom reinaria sozinha nesse segmento para sempre. Ao longo dos anos, o jogo foi ganhando updates, crossovers, remakes, coletâneas e novas continuações. Apesar de oscilar, podemos dizer que os

jogos da série sempre fizeram sucesso relativo e esse ano ela completa 35 anos (de muita pancadaria).

MORTAL KOMBAT

Nesse cenário, na qual a japonesa Capcom estava sozinha, outras empresas correram atrás, mas tudo era parecido ou inferior à SF. Até que em 1992, quando SFII estava no auge, uma equipe da americana Midway Games resolveu desenvolver um jogo de luta. Mas, em vez de gráficos 'desenhados', tínhamos atores digitalizados (técnica que já havia sido usada no jogo Pit Fighter) e um roteiro

inspirado em filmes americanos de artes marciais da época. MK revolucionou não somente por seus gráficos, mas também pelo sistema de golpes que pouco lembravam SFII: apenas quatro botões de golpes e um botão de defesa. As combinações de movimentos continuavam gerando golpes especiais, mas existia um diferencial: o famoso 'Fatality'!

MK, assim como SFII, arrebatou fãs no mundo todo e recebeu inúmeras continuações, mostrando que a série veio para fazer frente ao gigante da Capcom. Mas qual é o melhor jogo? Qual ainda balança o 'coração gamer' por todo o seu legado? Que comece a guerra!

Djair Magalhães

Eu pertenço a uma 'safra' de jogadores que viu uma enorme quantidade de franquias nascerem nos arcades. Nos anos 90, tudo seguia tranquilamente até que um jogo apareceu causando, inicialmente, estranheza dada a quantidade de botões e comandos complexos. Era muito divertido ver a galera aprendendo sobre novos personagens e seus respectivos movimentos em uma época em que não existia internet e os truques eram geralmente passados de jogador para jogador — além das informações disponíveis nas famosas revistas de games. A sensação de recompensa era extremamente gratificante à medida que conseguíamos dominar as técnicas mais avançadas.

Ele redefiniu mundialmente as disputas nos arcades e, praticamente, todo jogo do gênero lançado posteriormente continha a mesma fórmula e mecânica de comandos. Um bom exemplo de que ele foi extremamente influente em nossa cultura é o de que até hoje nós utilizamos os nomes de seus golpes para explicar os comandos em outros jogos de luta: Hadouken, Shoryuken, Sonic Boom etc. Diante disso, estou aqui defender a

honra, a tradição e o pioneirismo de STREET FIGHTER como o grande campeão desse Total War!

Alexandre Woloski

Escolher uma franquia favorita é sempre uma questão difícil, ainda mais quando falamos de dois títulos gigantes do mundo das lutas virtuais: MK e SF. Embora seja difícil, cada um sempre tem o seu preferido e, aqui, não poderia ser diferente. Nessa briga, quem leva a melhor, para mim, é Mortal Kombat! Em um cenário dominado por Street Fighter, MK chegou para mostrar que o céu é o limite para a criatividade em jogos de luta. A franquia veio para mudar todos os conceitos, desde os gráficos realistas até a violência — onde jorrava sangue por todos os cantos dos televisores da época, algo nunca antes visto. A cada golpe, combinações e magias lançadas era de praxe ver o sangue rolando solto, isso tudo somado aos cenários elaborados que davam a impressão de que era um torneio proibido, o que aumentava a adrenalina.

Talvez, o maior diferencial de MK sejam os 'Fatalities', aqueles famosos golpes de misericórdia em que cada personagem possuía uma forma diferente de matar o outro, acabando com a luta de uma forma brutal para divertir o jogador. Como se isso não bastasse, a franquia conta com personagens incríveis que conquistaram o público nos anos 90 e continuam até hoje. Sem dúvida, todo mundo conhece Ryu e Ken, mas acho improvável encontrar alguém que não conheça o anti-herói Sub-Zero ou o feiticeiro Shang Tsung, por exemplo.

A cada título lançado eram adicionados novos personagens, dando origem a uma das maiores bibliotecas de lutadores já vistas. Não que SF não fizesse o memso, mas, até então, nenhum jogo de luta havia adicionado personagens icônicos da cultura pop para cair na porrada, como: Predador, Alien, Kratos, entre outros. Em mais de 20 anos de franquia, MK aprendeu com a indústria e conseguiu inovar sua fórmula para se adaptar ao mercado, algo que seu rival não conseguiu muito bem. Lá no início, SF até pode ter saído com a vantagem, mas com o passar dos anos MK amadureceu e se tornou referência em jogos de luta até hoje.

ROUND 3

Alexandre Rocha

A importância de ambas as séries para o universo dos games de luta é inegável. Embora representem o mesmo gênero, elas não poderiam ser mais diferentes entre si. O estilo cartunesco, os movimentos fantasiosos e precisos de Street Fighter sempre foram um forte aliado. Sua influência é sentida até hoje em outros jogos.

Comandos como o famoso "meia lua para frente + soco", o Hadouken dos protagonistas Ken e Ryu, se tornaram quase que uma obrigação em qualquer título do gênero, pois foram incorporados à linguagem do estilo de jogo ao longo do tempo. Embora suas diversas sequências, e spin-offs, tenham produzidos títulos que variavam bastante em termos técnicos (Street Fighter III, por exemplo), aos mais extravagantes e simplistas (como os jogos da série Versus), é inegável que a precisão de seus comandos sempre foi uma das características mais marcantes da franquia. Mortal Kombat, por sua vez, trouxe uma nova linguagem para o gênero.

Diferente da infinidade de clones que surgiram pegando carona no sistema estabelecido por Street Fighter, a série da Midway buscou um caminho diferente que trazia, na violência extrema, um de seus elementos mais característicos. Os personagens, agora atores digitalizados, não traziam a mesma precisão de movimentos da série da Capcom e a dependência de um botão especifico para a defesa era um elemento extra que poderia dificultar o combate para quem estava habituado a defender colocando para 'trás'. Esses elementos, porém, diferenciam a série de seus concorrentes e dá a ela uma linguagem própria.

Por conta de sua influência, jogabilidade precisa e personagens carismáticos — além de ter estabelecido as regras utilizadas por todos os jogos do gênero até os dias atuais —, considero Street Fighter a melhor e mais importante série em seu estilo. Mortal Kombat chegou para mudar, mas não conseguiu tirar a importância que a série Street Fighter tem até hoje para a indústria.

O resultado, portanto, é 2 X 1 para a saga de Ryu, Chun-Li e Ken! **The winner is... Street Fighter!**

MATÉRIA

Por **Zemo**

Colecionar games antigos nunca foi tão caro como hoje em dia. As casas e apartamentos estão cada vez menores e nem sempre é viável ter uma TV de tubo de 29' com cinco ou seis consoles plugados -- sem falar no espaço para armazenar os jogos.

Mas que tal jogar Nintendinho, Master, Mega, SNES, PC-Engine e outros via HDMI através de um único aparelhinho, usando os controles e cartuchos originais? Esta é a proposta do RetroFreak!

CONSOLES SUPORTADOS

SFC (SNES)
MD (Genesis)
Famicom (NES)
Famicom Disk System
PC-Engine (TG16)
SuperGrafx
Master System (Mark III)
SG-1000
Game Gear
Game Boy
Game Boy Color
GBA

Fora o Disk System, é possível usar o cartucho/cartão original de todos os demais consoles.

Ué, mas o "Retron 5" já não fazia tudo isso? Bom, nem tudo, ele não roda PC-Engine, por exemplo. Um dos problemas mais chatos do console da Hyperkin era a necessidade de manter o cartucho para jogar. No caso do RetroFreak, além de usar os jogos físicos, é possível 'dumpá-los' e salvar suas ROMs no cartão SD (e guardar ou vender os cartuchos, ou simplesmente jogar sem a necessidade de tirá-los da gaveta).

Da mesma forma, pode-se inserir ROMs diretamente no micro SD para jogar, o que abre a possibilidade para homebrews e elimina a necessidade de se usar um adaptador para encaixar os jogos. Aliando estas possibilidades ao tamanho do aparelhinho, ele se torna muito prático para festas e viagens, por exemplo.

O CONSOLE

Ele é um pouco maior que uma caixa de fósforos longos. Para jogar os jogos originais, ou dumpá-los, temos de usar um adaptador que se encaixa nas duas portas USB do RetroFreak (que oferece três). Além disso, existe outro adaptador que permite encaixar controles de Master, Mega, NES, SNES, PC-Engine e oferece até mesmo a porta de expansão do Famicom. Controles de PS3 e PS4 também funcionam, via USB, e é possível configurar qualquer um deles de forma independente para qualquer jogo. Como se não bastasse, o adaptador de controles é USB e funciona perfeitamente no PC, aumentando ainda mais as possibilidades!

ADAPTADOR DE JOGOS

Na frente, PCE/TG16/ SuperGrafx e GB/GBC/GBA. Em cima, Famicom, SFC/SNES e MD/Genesis.

Como se trata de um console multiplataforma baseado em emulação, alguns jogos não funcionavam na primeira firmware (1.0). Por outro lado, ela é atualizável via cartão SD, desse modo, já na versão 2.5, a grande maioria dos problemas já foram solucionados, sendo, inclusive, disponibilizadas melhorias na interface, na usabilidade e na estabilidade do aparelho (bugs corrigidos).

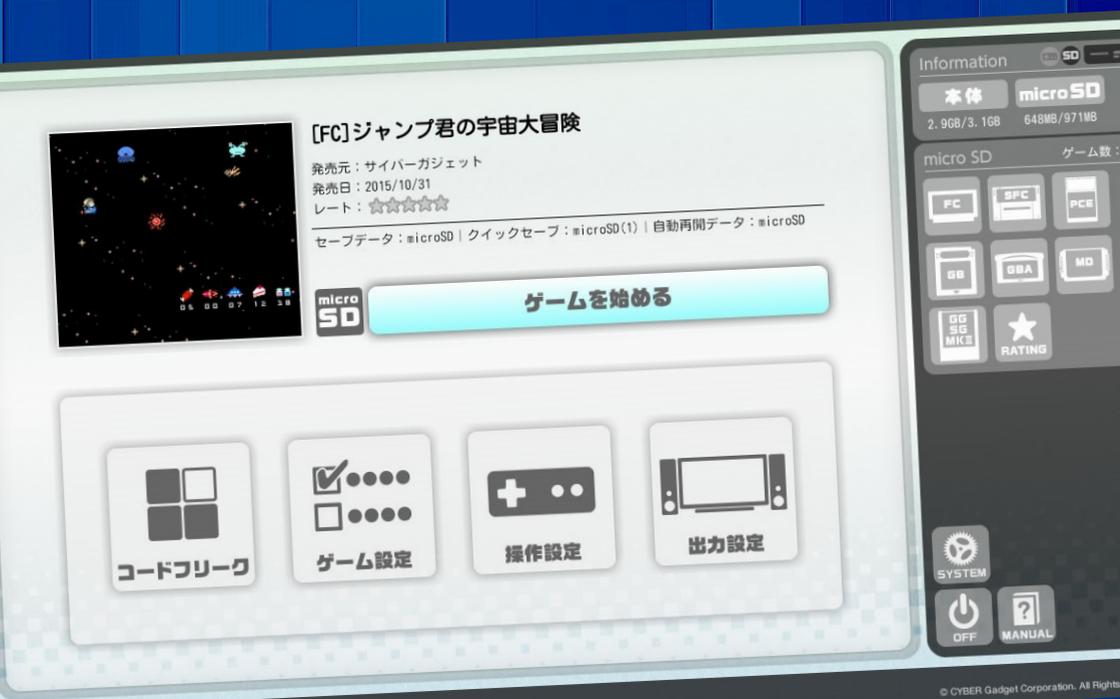
O adaptador para Master/Game Gear permite usar cartuchos e cards de SG1000/Mark III/Master System/Game Gear, veja:

Multitaps de PCE e SNES

Chame a moçada para o Bomberman! A fabricante CyberGadget segue dando suporte para o console, que recebe novos e interessantes acessórios constantemente. Dentre eles, o adaptador para jogos de Game Gear/Master System/Mark III/SG-1000, Multitaps para SNES e PCE (e um pacote mais barato que conta com o aparelho e um adaptador apenas para cartuchos de SNES/SFC) que adiciona duas entradas para controles originais.

AVALIAÇÃO

Recomendo o console principalmente para quem não quer colecionar, nem gastar dinheiro com um flashcart para cada console. Ou seja, para quem quer jogar de forma prática, portátil e econômica, mas sem deixar a nostalgia de lado, é uma excelente opção. Se este for o seu perfil, a versão para você é a 'Economy Set', que vem apenas com o console e o adaptador para SNES, custando 90 dólares.

Agora, se você quer ter o prazer de jogar com os seus jogos e controles originais em HDMI, vale a pena pegar a versão 'Controller Adapter Set', que vem com os adaptadores para controles e cartuchos, por 200 dólares.

Para saber mais:
www.cybergadget.co.jp/retrofreak

CLÁSSICOS DO FUTURO

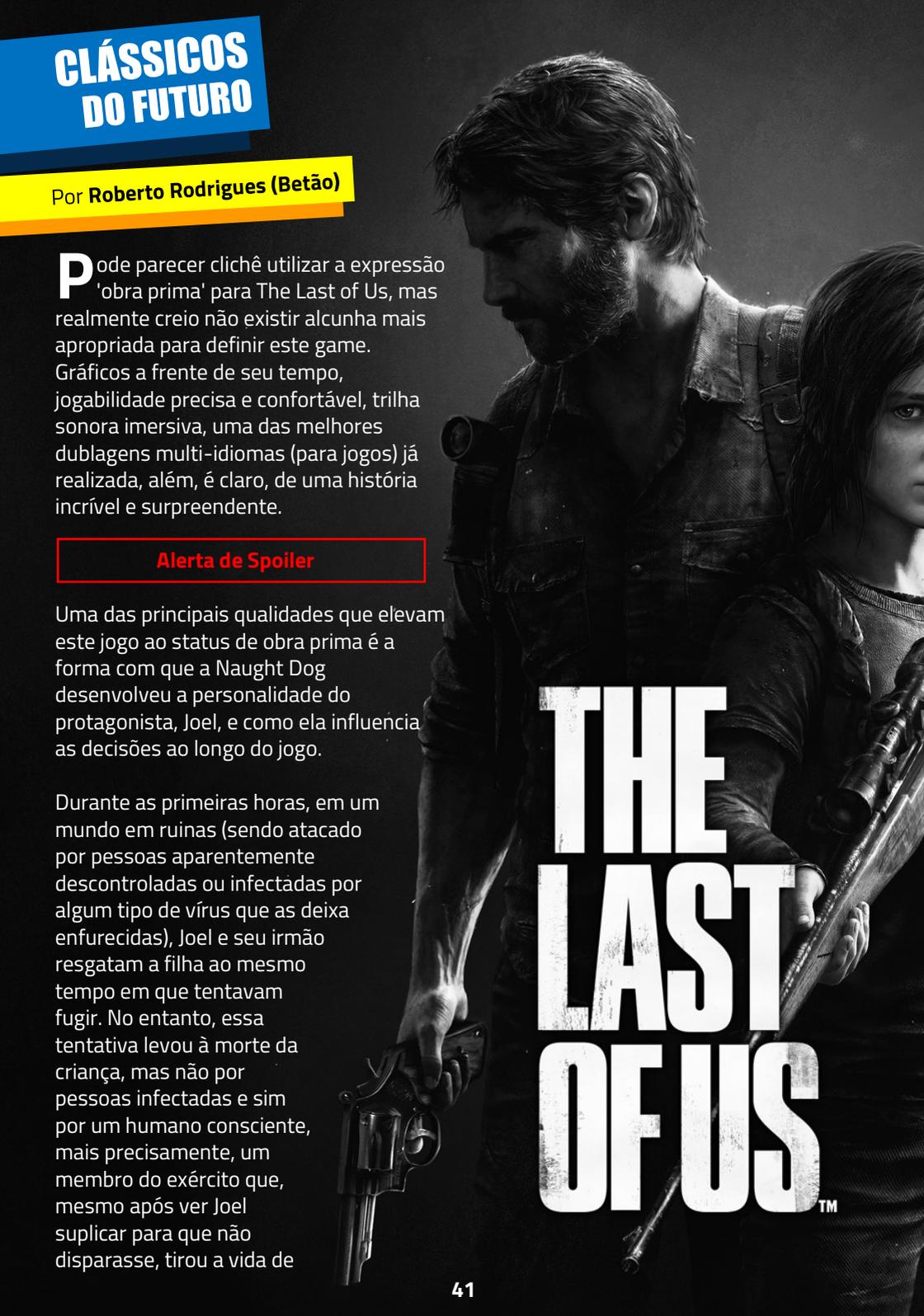
Por **Roberto Rodrigues (Betão)**

Pode parecer clichê utilizar a expressão 'obra prima' para The Last of Us, mas realmente creio não existir alcunha mais apropriada para definir este game. Gráficos a frente de seu tempo, jogabilidade precisa e confortável, trilha sonora imersiva, uma das melhores dublagens multi-idiomas (para jogos) já realizada, além, é claro, de uma história incrível e surpreendente.

Alerta de Spoiler

Uma das principais qualidades que elevam este jogo ao status de obra prima é a forma com que a Naught Dog desenvolveu a personalidade do protagonista, Joel, e como ela influencia as decisões ao longo do jogo.

Durante as primeiras horas, em um mundo em ruinas (sendo atacado por pessoas aparentemente descontroladas ou infectadas por algum tipo de vírus que as deixa enfurecidas), Joel e seu irmão resgatam a filha ao mesmo tempo em que tentavam fugir. No entanto, essa tentativa levou à morte da criança, mas não por pessoas infectadas e sim por um humano consciente, mais precisamente, um membro do exército que, mesmo após ver Joel suplicar para que não disparasse, tirou a vida de

THE LAST OF US™

sua filha. Isso não matou apenas ela, mas também toda a fé e esperança que ele tinha nas pessoas.

Após 20 anos, com o mundo completamente colapsado, Joel transformou-se em uma pessoa fria que não se importa com nada. Ele criou, de certa forma, uma 'barreira' para se proteger do trauma que ocorreu no passado. Joel recebe a missão de levar Ellie, uma garotinha muito semelhante à sua filha, até os 'vagalumes' em uma última tentativa de salvar a humanidade. Os vagalumes são um grupo que representam uma espécie de resistência e lutam para restabelecer a sociedade, garantindo a sobrevivência dos humanos não infectados.

Ellie é uma garotinha infectada, mas que possui resistência ao vírus e, por isso, foi confiada a Joel e Tess, que eram conhecidos por sua destreza e alta capacidade de sobreviver a missões neste mundo pós-apocalíptico. A esperança dos vagalumes é desenvolver uma vacina estudando a resistência que Ellie possui.

O que ninguém esperava é que, no decorrer da história, o convívio de Joel e Ellie se tornaria cada vez mais próximo. Ellie passa a ter relevância muito forte em sua vida, dia após dia. A única forma de extrair a vacina seria por uma operação que resultaria na morte de Ellie. Sem que perceba, ele desenvolve um amor paternal por ela tão forte quanto tinha por sua filha e decide salvá-la, comprometendo o objetivo.

Ao trazer Joel para o mesmo momento em que ele estava no minuto inicial do jogo, a Naught Dog encerra a obra fechando o ciclo de vida do personagem:
Um pai e uma filha!

SILENT HILL™

MATÉRIA

Por **Antonio Santin**

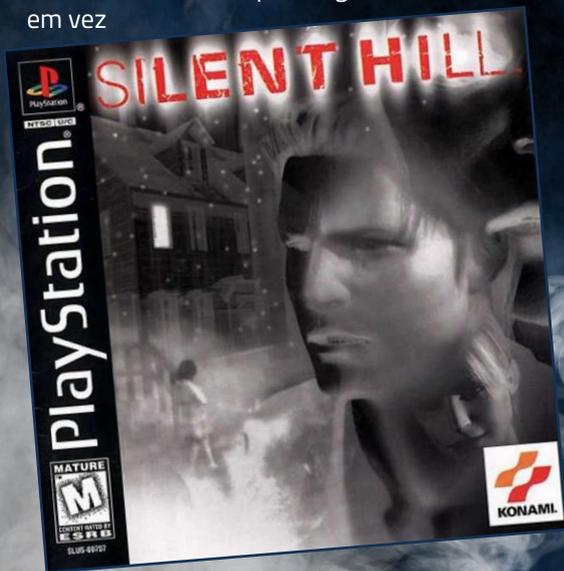
O medo que aterroriza

Quando falamos sobre games de terror, logo vem à cabeça o nome Resident Evil. Sem dúvidas, foi o jogo de terror mais marcante nos consoles durante os anos 90. Porém, no final da mesma década, mais precisamente em 31 de janeiro de 1999, eis que surge a Konami com uma novidade: Silent Hill, jogo lançado para Playstation que foi sucesso imediato.

Um dos motivos que tornou o jogo marcante foi o fato de ele ter introduzido o conceito de 'terror psicológico', isto é, em vez de dar sustos e fazer o jogador lutar contra zumbis descontrolados, Silent Hill possui um ambiente sombrio, com uma atmosfera que prende totalmente a atenção do jogador.

O mundo bizarro da nossa mente

Os inimigos são criaturas humanoides e/ou animalescas... Todas estranhas, como enfermeiras assassinas, bebês sem pernas e com braços adultos, criaturas com tumores gigantes e, o mais famoso de todos, o Cabeça de Pirâmide (fielmente reproduzido no filme de 2006), que se tornou uma lenda dos games de terror.

A história se baseia em uma linha teórica da parapsicologia que acredita que o pensamento humano tem uma energia psíquica capaz de mudar o ambiente à sua volta. Pensando nisso, os jogos possuem um 'mundo alternativo', ou sombrio, que representa a visão do estado emocional do personagem, ou seja, quando mais tenso e aterrorizado ele está, mais bizarro e sombrio fica o mundo à sua volta e as criaturas nele.

Os games também são ricos em puzzles, com níveis de dificuldade independente da ação. A maioria dos jogos da série possui pelo menos dois finais: um bom e um ruim -- há finais alternativos e bizarros também, como o final do extra-terrestre em Silent Hill 3, o que agrega fator de replay aos jogos (coisa que, até então, não existia em jogos do gênero).

Silent Hill (ou 'Colina Silenciosa', em português) é o nome da cidade onde tudo se passa e, em todos os jogos da série, está no centro da história. Como o próprio nome diz, é uma cidade 'muda', sem habitantes. De acordo com a história do jogo, ela fica próxima ao Lago Toluca, dentro de um Estado americano.

A franquia rendeu, até o momento, oito jogos principais:

Silent Hill (1999) – Playstation

Harry Mason chega a Silent Hill em busca de sua filha, Cheryl. Durante o jogo, Harry descobre uma estranha relação dela com a cidade.

Silent Hill 2 (2001)
Playstation 2, XBOX e PC

James Sunderland recebe uma carta de sua falecida esposa, que o chama para encontrá-la em Silent Hill.

Silent Hill 3 (2003) – Playstation 2 e PC

Sequência direta de Silent Hill 1, Heather Mason, filha de Harry Mason, descobre que existe uma história assustadora em Silent Hill.

Silent Hill 4: The Room (2004)
Playstation 2, XBOX e PC

Henry Townshend está trancado em seu próprio apartamento quando, de repente, surge um buraco misterioso na parede do... banheiro.

Silent Hill: Origins (2007) – PSP e PS2

Com a história se passando antes do primeiro game, Travis Grady chega à cidade após quase atropelar uma garota no meio da estrada. Ao tentar voltar ao veículo para seguir caminho, ele é impedido por um vulto misterioso e é obrigado a seguir outro caminho, que o levará para Silent Hill.

Silent Hill: Homecoming (2008)
Playstation 3, XBOX 360 e PC

Alex Shepherd é um soldado que acabou de voltar da guerra. Ao chegar, descobre que seu pai havia falecido, sua mãe havia ficado louca e seu irmão, Joshua, está desaparecido.

Silent Hill: Shattered Memories (2010)
Playstation 2, Playstation Portable e Nintendo Wii

É uma releitura do primeiro Silent Hill. O jogador controla Harry Mason em busca de sua filha Cheryl, porém, os eventos acontecem de maneira diferente. Além disso, as decisões afetam o desenrolar do jogo e, entre um momento e outro, o jogador se vê em uma consulta psiquiátrica.

Silent Hill: Downpour (2012)
Playstation 3 e XBOX 360

Você é Murphy Pendleton, um prisioneiro que consegue escapar após o veículo que o

transportava se acidentar. Durante a fuga, ele vai parar em... Silent Hill.

Silent Hills (cancelado) – Playstation 4

Tendo saído apenas uma demo jogável, ou melhor, um 'teaser jogável' (P.T. – playable teaser), esse game possuía um conceito totalmente diferente dos anteriores. Em primeira pessoa e com cenários hiper-realistas, Silent Hills tinha tudo para ser um jogo extremamente perturbador.

A saga rendeu ainda dois filmes: Silent Hill (2006), inspirado no primeiro game, e Silent Hill: Revelation 3D (2012), baseado em Silent Hill 3 e tendo como protagonista Heather Mason. Silent Hill definiu o gênero 'terror psicológico' e inspirou muitos jogos recentes como Outlast, Slender e o próprio Resident Evil 7. **E você, já visitou Silent Hill?**

Por **Talude**

Stunts (também conhecido como '4D Driving', no mercado europeu e japonês) é um jogo de corrida sandbox (jogo em mundo livre) lançado em 1990 para MS-DOS, portado, depois, para os computadores Amiga, PC-88 e FM-Towns. Foi desenvolvido pela Distinctive Software e publicado pela Brøderbund Software, que atuavam juntas até 1991, quando a primeira foi comprada pela Electronic Art e a segunda tornou-se subsidiária da empresa educativa The Learning Company em 1998).

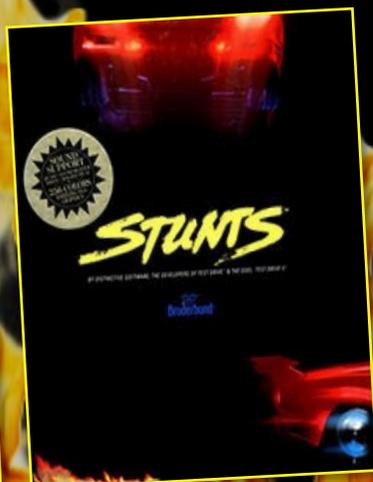
O jogo é constituído por um modo corrida, com cinco pistas padrão (há, inclusive, uma chamada 'Default'), e 11 carros selecionáveis.

Os gráficos são poligonais e tiveram como inspiração Hard Drivin (1989), da Atari/ Domark, afinal ambos foram criados pelo mesmo time. O game possuía cópia de proteção, na qual uma frase devia ser completada com a leitura do manual. Em caso de três falhas, o acesso à pista é liberado, mas o sistema de segurança do carro é ativado e o vidro quebra -- da mesma forma que Hard Drivin.

Os carros disponíveis são reais, mas sem o licenciamento das fabricantes. Dentre eles, a Lamborghini Countach de 25o aniversário, o

Chevrolet Corvette, a Ferrari 288 GTO, Jaguar, dois Lamborghinis, um Acura, um Audi e três Porsches (sendo que, aqui, o mais rápido é o Porsch March IndyCar, baseado no modelo de 1989, pilotado nessa temporada por Teo Fabi).

O oponente pode ser escolhido dentre os seis disponíveis, todos estereotipados com nomes do tipo Skid Vicious (uma brincadeira com Sid Vicious, baixista do Sex Pistols), Helen Wheels e Cherry Chassis (partes de automóvel). A inteligência artificial do jogo é um pouco melhor que a do Big Rigs, não sendo difícil ganhar quando se acostumar com a pista. Falando em pista, esse é, sem dúvida, o momento favorito de muitos jogadores: a construção, na qual podem ser inseridos elementos como loopings, paredes, pistas de gelo e de lama, túnel, half-pipes, pontes e chicanes. Havia também um modo secreto no editor de pista que, clicando Shift+F1, permitia a edição do terreno. Você é livre para criar a pista e pode até enviar para os amigos.

Stunts continua sendo um jogo excelente, divertido e com várias opções na construção de pistas. Incentivando o jogador a criá-la e compartilhá-la em uma época em que a internet não era popular e acessível como hoje.

Por **Mario Cavalcanti**

Run and Gun em um planeta caótico

O sistema de defesa de um planeta entrou em pane e começou a atacar todo mundo. Cabe a você, um soldado espacial pra lá de 'badass', resolver a parada. Para essa indigesta missão, você conta com um blaster (a ser usado em inimigos de menor porte), um lança-foguetes (para criaturas maiores, cogumelos gigantes, formações rochosas etc.) e bombas de pulso (para desarticular o sistema de segurança dos inimigos).

Exolon é um jogo de ação/plataforma 2D, ao estilo run and gun, criado em 1987 e publicado pela softhouse britânica Hewson Consultants para ZX Spectrum. Seu autor, o programador britânico Raffaele Cecco, é o mesmo de Cybernoid e Cybernoid II, dois clássicos do ZX Spectrum. Na época, o jogo foi lançado também para Amstrad CPC 464 e Commodore 64, outros micros de 8-bits, e portado, posteriormente, para plataformas de 16-bits como Commodore Amiga e Atari ST (mas a versão abordada aqui na matéria é a do Spectrum).

Na maior parte da aventura, o que você precisa fazer é avançar, atirar contra os inimigos e evitar o contato com eles. Além das armas (e de coletar munições), em determinados pontos do jogo você pode vestir uma espécie de exoesqueleto que

talvez isso dê um clima mais sombrio ao jogo, ambientação de planeta remoto ou algo assim). Por outro lado, os efeitos sonoros são legais e nostálgicos, principalmente o som de quando nosso herói coleta itens.

lhe dará maior poder de fogo, servindo também como escudo contra determinadas ameaças. No entanto, chegar ao final de uma fase sem usar essa indumentária especial lhe concederá pontos extras.

Visualmente, Exolon assemelha-se a M.A.S.K. III: Venom Strikes Back (Gremlin Interactive, 1988), outro título de sucesso do Spectrum. Os sprites do jogo ficaram muito bem construídos e a animação do protagonista caminhando e das explosões são excelentes. Destaque para as cabines de teletransporte, que levam o soldado de uma plataforma a outra. Talvez um ponto fraco seja a ausência de música in-game (ou

A título de curiosidade, em 2005, a Retrospec (um grupo de programadores, compositores e artistas gráficos especializado em remakes de jogos em 8-bits), lançou Exolon DX, um remake gratuito para Mac OS e Windows (testamos no Windows 7/10 e funcionou 100%). Sem muita firula, o jogo é bem parecido com o original, mas com gráficos melhorados e música remixada.

CRÔNICA

Por **Tiozão da WarpZone**

PORRADA NA LOCADORA

Quando Street Fighter Alpha 3 chegou nas locadoras, e quase ninguém no centro de SP ainda tinha, era quase um exclusivo. Eu babava na máquina (até hoje é minha preferida).

Ela chegou em um fim de semana difícil, movimentado no qual eu não tinha tempo para jogar. Como já realizava minicampeonatos de outros jogos, não deu outra, vieram me pedir para incluir a nova máquina enquanto ninguém ainda estava viciado nela. Pedi para que esperassem uma semana pelo menos, afinal, eu tinha de preparar tudo e ver quem ia poder ou não jogar.

Durante a semana pude ver a máquina, analisar, tirar proveito e me viciar um pouco. Eu sempre participava dos campeonatos, mas sempre os abandonava dando desculpas para atender cliente, ou coisa do tipo. Organizei o campeonato para um domingo e já preparava a máquina logo cedo. Colocava 'free play' e deixava ela livre até rolar o campeonato. Quem estava inscrito podia jogar antes para treinar, desse modo, quando a locadora abria já haviam uns 20 que iam disputar e chegavam cedo para ficar aquecendo.

O campeonato começava às 13h e só acabava quando tinha um campeão declarado. A final era uma melhor de cinco lutas e não era permitido trocar de personagem, seria com o mesmo do início ao fim -- e se engana quem pensava que era só Ken e Ryu, o pau quebrava geral!

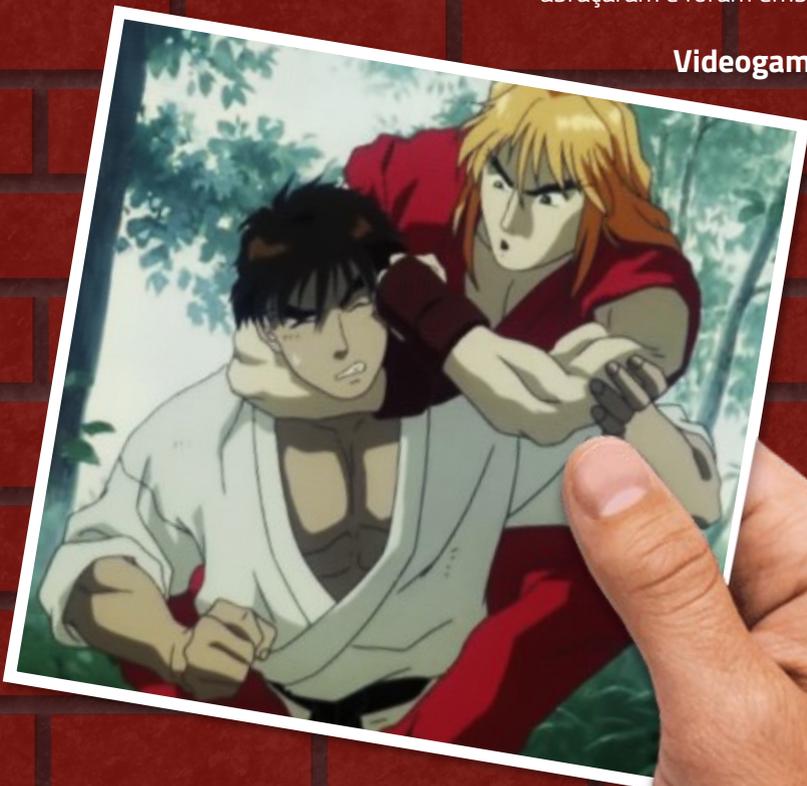
Não era nem 11h, eu estava lá embaixo atendendo, quando começaram os palavrões. As lutas pré-campeonato eram empolgantes demais, era cada pega sensacional. Quem se enfrentaria na final já era conhecido, eram quatro os que melhor jogavam e que, durante a semana, ficaram na máquina o tempo todo para treinar. Do nada ouço um "FÉLADA... PIIIIIIIIIII"... e na sequência um "ARROMBA"... vai desligar a maquina na "PQP"!!!

Nem deu tempo, já começou o empurra-empurra! Quando cheguei no pé da escada, estava o Igor e o Marcos rolando a escada, se atracando! POF! TUM! PLOF! Não sabia se ria, se acudia, ou se ficava bravo.

A briga ameaçou continuar e dei um 'stop' na molecada (todos tinham entre 13 e 14 anos). Discussões pra lá, acusações pra cá, farpas para todo lado e assim foi por uns 15 minutos. A cada três palavras, quatro eram palavrões. Tirei os dois da loja avisando que se fossem continuar brigando, eu chamaria a polícia.

Continuou a discussão lá fora, mas não se agrediram mais. Rolou um silencio majestoso. Eu até estranhei: ué, cadê os moleques? Faltando 5 minutos para as 13h, os dois voltam abraçados, rindo, um tirando sarro do outro, gargalhando até a porta da loja. Na hora em que entraram, subiram em silencio, esperaram começar o campeonato com muita seriedade. Nenhum dos dois foi para a final, mas todos aguardaram até acabar. Campeão declarado (ganhava 50 fichas), era hora de comemorar!

Na final, eu já estava com a loja fechada, mas a galerinha mais 'amiga' ficou lá. Pedimos esfihas, coca, arrumamos a mesa de bilhar, cobrindo-a, e fizemos aquele banquete. Comemos de boa, jogamos outras partidas e todos foram embora, com um semblante feliz e sorridente, tipo, missão cumprida. Ainda hoje sinto saudade da molecada, dos campeonatos, da locadora, das máquinas e tudo o mais, mas o que ficou de lição daquele dia foi uma coisa só: AMIZADE!!! Não importava o que tivesse acontecido, ambos comeram, riram, jogaram, se enfrentaram, se abraçaram e foram embora juntos. ■

Videogame tem dessas coisas!

LOJA ESPECIALIZADA
EM RETROGAMES,
JOGOS E ACESSÓRIOS
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH
POINT
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br